

Arche Opti Mix - Übersichtskarte

Grundregeln

Gewichtsdifferenz zwischen beiden Seiten max. 3. Nie mehr als 3 Karten pro Kabine.

Neue Kabine eröffnen: Aktionschip an rechten Nachbarn geben, Karte ausspielen und offene Karte nachziehen.

Klima

	+	Immer möglich
	+	Immer möglich
	+	Nicht erlaubt
	+	Nicht erlaubt
	+	Immer möglich
	+	Immer möglich
	+	Immer möglich
	+	Immer möglich
	+	Immer möglich

Ernährung

	+	Immer möglich
	+	Erlaubt, wenn der Fleischfresser weniger wiegt als der Pflanzenfresser
	+	Erlaubt, wenn der Mischfresser weniger wiegt als der Pflanzenfresser
	+	Erlaubt, wenn der Fleischfresser weniger wiegt als der Pflanzenfresser
	+	Nicht erlaubt (weil einer von beiden den anderen fressen würde)
	+	Nicht erlaubt (weil einer von beiden den anderen fressen würde)
	+	Erlaubt, wenn der Mischfresser weniger wiegt als der Pflanzenfresser
	+	Nicht erlaubt (weil einer von beiden den anderen fressen würde)
	+	Nicht erlaubt (weil einer von beiden den anderen fressen würde)

Spezialregeln

Es ist nicht erlaubt ein neben, gegenüber oder in eine Kabine mit zu legen.

Es ist nicht erlaubt in eine Kabine zusammen mit oder zu legen.

Ein oder ein kann nur alleine gelegt werden (keine 2. Karte erlaubt).

Spezialeigenschaften der ! -Karten

Fuchs	Du erhältst 2 Aktionschips aus der Bank.
Igel	Wird nicht von größeren oder belästigt.
Moskito	Vertreibt ein Tier mit Gewicht 2 aus einer Kabine.
Bronto	Zählt als 1½ Tier bei den schweren Tieren.
Schildkröte	Wird nicht von größeren oder belästigt.
Stinktief	Vertreibt ein beliebiges Tier aus einer Kabine.
Spinne	Vertreibt ein scheues Tier aus einer Kabine.
Schimpanse	Zählt zusätzlich ½ zu einem bereits gewerteten Tier (also insgesamt 1½)

Vertreiben:

Wenn ein Tier ein anderes vertreibt, so setzt es sich an seiner Stelle in die Kabine.

Der Spieler platziert eine Tierfigur auf die Art des vertriebenen Tiers.

Haustier (2. Regenkarte): Tierkarte mit Gewicht 0-2 ohne !

Endspiel (5. Regenkarte): 1 Aktionschip abgeben: 1 Tier (nicht , nicht) ablegen